

## Allgemeines

Anwesenheit: Anschreiber 30 Minuten, 24-Sekunden-/Zeitnehmer 10 Minuten vor Spielbeginn (DBBL: alle 30 Minuten)

Einheitliche Bekleidung (wird aber außerhalb der Bundesligen nicht beachtet)

## Anschreiber

Vor der 1. Eintragung kontrollieren, ob Karton hinter dem gelben Durchschlag liegt! Alle Eintragungen in großen Druckbuchstaben (Ausnahme: ß). Alle Grundeintragungen (Spielernamen, Kopf), 2. und 4. Viertel sowie alle Verlängerungen in blau oder schwarz, 1. und 3. Viertel in rot schreiben. Trainer markiert die startenden Spieler mit "X", Anschreiber kontrolliert diese direkt vor dem Sprungball und kreist die X ein. Bei Fouls und Auszeiten die jeweilige Spielminute (1-10, "0"=vor Spielbeginn, "IN"=in Spielpausen) eintragen, Teamfouls ankreuzen (5.Teamfoul: Minute). Beim laufenden Ergebnis ist pro Zeile nur ein Korb (links oder rechts) einzutragen, keine Leerzeilen lassen. Die Minute wird nur einmalig beim ersten Korb/Freiwurf notiert, sonst weggelassen.

## Zeitnehmer

Die Spieluhr wird gestartet,

- beim Sprungball: wenn der 1. Springer den Ball berührt,
- beim Einwurf: wenn ein Spieler auf dem Spielfeld den Ball berührt,
- nach erfolglosem Freiwurf: wenn ein Spieler den Ball berührt.

Die Spieluhr wird gestoppt,

- wenn ein SR pfeift,
- bei Feldkorb in den letzten 2. Minuten des 4. Viertels und jeder Verlängerung,
- bei Feldkorb, wenn der gegnerische Trainer eine Auszeit beantragt hat,
- wenn die 24-Sekunden-Uhr abgelaufen ist und die Mannschaft in Ballkontrolle noch nicht auf den Korb geworfen hat.

## Spielpausen werden vom Zeitnehmer gemessen

Auszeit beginnt, wenn der SR pfeift und das Auszeit-Zeichen signalisiert. Zeitnehmer gibt akustisches Signal nach 50 Sekunden.

Viertelpause beginnt mit dem Viertel-Schlussignal. Zeitnehmer gibt akustisches Signal nach 1:30 Minuten.

Halbzeitpause beginnt mit dem Viertel-Schlussignal. Zeitnehmer gibt akustisches Signal nach 12:00 und nach 13:30 Minuten.

## 24-Sekunden-Zeitnehmer

Die 24-Sekunden-Uhr wird neu gestartet,

- wenn eine Mannschaft die Ballkontrolle auf dem Spielfeld neu erlangt

Die 24-Sekunden-Uhr wird gestoppt und nicht zurückgestellt,

- wenn die Spieluhr aufgrund einer Regelübertretung (Ausball) gestoppt wird,
- wenn die Mannschaft bei Einwurf durch wechselnden Ballbesitz in Ballkontrolle bleibt.

Die 24-Sekunden-Uhr wird gestoppt und zurückgestellt,

- wenn der Ball nach einem Korbwurf den Ring berührt oder in den Korb geht
- bei einem Foulpfeiff des SR (Ausnahme: Doppelfoul)
- wenn der SR das Zeichen zum Rückstellen der 24-Sekunden-Uhr anzeigt

Der 24-Sekunden-Zeitnehmer gibt sein Signal, wenn die 24 Sekunden abgelaufen sind (bei Handstoppuhren vorher "20,21,22,23,24" laut anzählen!). Hat die Mannschaft in dieser Zeit nicht auf dem Korb geworfen, stoppt das 24-Sekunden-Signal auch die Spieluhr. Hat der Ball die Hand des Werfers bereits verlassen wenn das Signal kommt, sind die SR für das Stoppen der Spieluhr verantwortlich.



## Spielerwechsel

meldet der einzuwechselnde Spieler beim Kampfgericht an.

Kampfgericht gibt akustisches Signal,

- wenn der SR pfeift (bei Foul, erst wenn der SR die Foulanzeige beendet hat),
- nach einem letzten erfolgreichen Freiwurf,
- zwischen letztem Freiwurf und Einwurf Mittellinie (bei T-, U- oder D-Foul),
- bei Feldkorb des Gegners in den letzten 2 Minuten des 4. Viertels und jeder Verlängerung.

Signal ist möglich, bis der Ball dem Ein- oder Freierwerfer zur Verfügung steht.



## Auszeit

meldet Trainer oder Co-Trainer beim Kampfgericht an.

Kampfgericht gibt akustisches Signal,

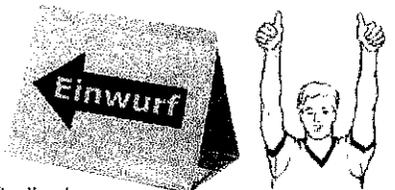
- wenn der SR pfeift (bei Foul erst, wenn der SR die Foulanzeige beendet hat),
- nach einem letzten erfolgreichen Freiwurf,
- zwischen letztem Freiwurf und Einwurf Mittellinie (bei T-, U- oder D-Foul),
- bei Feldkorb des Gegners.

Signal ist möglich, bis der Ball dem Ein- oder Freierwerfer zur Verfügung steht



## Wechselnder Ballbesitz statt Sprungball

Es gibt im Spiel nur noch einen einzigen Sprungball - den am Anfang des Spiels. Bei allen weiteren Sprungballsituationen (Halteball, Doppelfoul, unklare Ausbälle, Viertelbeginn...) wird nach der Regel "Wechselnder Ballbesitz" verfahren: Es erfolgt Einwurf-Seite im Wechsel. Festgelegt ist das Einwurf-Recht durch den "Einwurf-Anzeiger" (Pfeil), der am Kampfgericht steht und in die Spielrichtung der Mannschaft zeigt, die den nächsten Einwurf nach einer Sprungball-Situation bekommen wird. Der Einwurf-Anzeiger wird vom Anschreiber bedient (Drehen nach jeder weiteren Sprungballsituation, sobald der Einwurf erfolgt ist). Den 1. Einwurf bekommt die Mannschaft, die den Anfangs-Sprungball verloren hat. Begeht die Mannschaft beim Einwurf nach der Regel "Wechselnder Ballbesitz" eine Regelübertretung (5 Sekunden, Übertreten), wird der Pfeil trotzdem gedreht. Wird während des Einwurfs gemäß "Wechselnder Ballbesitz" ein Foul begangen, wird der Pfeil nicht gedreht. In der Halbzeitpause (Seitenwechsel!) dreht der Anschreiber den Pfeil im Beisein des 1. SR.



## Team-Foulanzeige

In jedem Viertel wird nach Ausführung der Strafe des 4. Teamfouls die Anzeige der Teamfouls aufgestellt. Bei jedem weiteren persönlichen Foul muss der SR aufmerksam gemacht werden, dass es Freiwürfe gibt (Ausnahme: Fouls durch Mannschaft in Ballkontrolle="Offensivfoul"). Fouls gegen Trainer/Bank zählen nicht zu den Teamfouls. Fouls in Verlängerungen zählen zum 4. Viertel.

## Wichtige SR-Zeichen

Technisches Foul	Foul durch Mannschaft in Ballkontrolle "Offensivfoul"	Disqualifizierendes Foul	Unsportliches Foul	Spielnummern 4-10 werden mit Fingern angezeigt, 11-15 mit Faust (=10) und Fingern, 16-19 "über Kreuz", 20 und höher erst die Zehner-(Handrücken-Seite), dann die Einerstelle (Handflächen-Seite)